

Kumawula, Vol. 5, No.2, Agustus 2022, Hal 301 – 308

DOI: <https://doi.org/10.24198/kumawula.v5i2.37090>

ISSN 2620-844X (online)

ISSN 2809-8498 (cetak)

Tersedia online di <http://jurnal.unpad.ac.id/kumawula/index>

PENINGKATAN PENDIDIKAN RAMAH ANAK BERBASIS LITERASI DIGITAL

Nila Wahyuni^{1*}, Roni Ekha Putera², Wewen Kusumi Rahayu³, Hidayatul Fajri⁴

^{1,2,3}Jurusan Administrasi Publik, Universitas Andalas

⁴Jurusan Ilmu Administrasi Negara, Universitas Negeri Padang

*Korespondensi: nilawahyuni@soc.unand.ac.id

ABSTRACT

The massive use of the internet as a learning medium during the pandemic does not necessarily make students bright because the internet contains much news that did not go through the editing and filtering process. It takes skills to receive, filter, and use information from the internet, called digital literacy. The partner of this Community Partnership Service (PKM) activity is the National Junior High School (SMPN) 5 Padang. The selection of partners is based on the fact that the school is a Child-Friendly School which can later be used as a pilot project for other schools. The method used is a participatory and collaborative training approach based on participatory principles with various participation of all activity participants to achieve the goals and objectives that were determined. This PKM activity carries out for one day by giving a pre-test to measure the participants' level of understanding before it started, then they were given training through material presentation and discussion. Finally, a post-test was given after the activity ended to see the level of understanding of partners after being given training. The average results of the pre-test and post-test showed an increase from 13.23 points to 16.63 points, with an average increase of 3.4 points. Thus, implementing PKM activities with the title "Improvement of Child-Friendly Education Based on Digital Literacy" provided significant benefits for partners.

Keywords: Digital Literacy; Child-Friendly School; Participatory Collaborative

ABSTRAK

Masifnya penggunaan internet sebagai media pembelajaran masa pandemi tidak serta merta menjadikan pelajar pandai, sebab internet banyak mengandung berita tanpa melalui proses edit dan saringan. Perlu keterampilan untuk menerima, menyaring, dan menggunakan informasi dari internet yang disebut dengan literasi digital. Mitra dari kegiatan Pengabdian Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 5 Padang. Pemilihan mitra dilakukan karena sekolah tersebut merupakan Sekolah Ramah Anak yang nantinya bisa dijadikan *pilot project* bagi sekolah lain. Metode pendekatan yang digunakan yaitu metode pendekatan pelatihan partisipatif dan kolaboratif yang didasarkan pada prinsip-prinsip partisipatori dengan menekankan kepada asas peran serta seluruh peserta kegiatan untuk mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditentukan. Kegiatan PKM ini dilaksanakan selama satu hari dengan memberikan *pre-test* untuk mengukur tingkat pemahaman peserta sebelum kegiatan dimulai, selanjutnya diberikan perlakuan melalui pemaparan materi dan diskusi. Terakhir memberikan *post-test* setelah kegiatan berakhir untuk melihat tingkat pemahaman mitra setelah diberikan perlakuan. Hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan yakni dari 13.23 poin menjadi 16.63 poin dengan rata-rata peningkatan 3.4 poin. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan PKM dengan judul "Peningkatan Pendidikan Ramah Anak Berbasis Literasi Digital" memberikan manfaat yang signifikan bagi mitra.

Kata Kunci: Literasi Digital; Sekolah Ramah Anak; Partisipatif Kolaboratif

PENDAHULUAN

Covid-19 sudah lebih dari setahun mewabah di Indonesia. Sektor pendidikan menjadi salah satu yang terdampak. Proses

pembelajaran yang selama ini dilaksanakan secara tatap muka dipaksa beralih ke sistem daring (*online*). Memang, penggunaan media digital oleh pelajar sekolah sudah lazim belakangan ini, data menunjukkan pada tahun 2016 lebih kurang 30 juta anak-anak dan remaja sudah terhubung ke internet, namun mereka belum menjadikan internet sebagai media utama pembelajaran. Penggunaan internet yang terus menerus meningkat ini tentunya memiliki dampak positif maupun negatif seperti internet yang memberikan informasi tanpa melalui edit dan saringan atau *user-generated content* (Budiwati, 2019).

Berita dan informasi buruk dari internet yang didapat pelajar dapat memancing mereka melakukan aksi *bullying* maupun *hoax* di media sosial. Kegagapan dan ketidakmampuan pelajar bermedia sosial maupun dalam memanfaatkan dunia digital akan berdampak buruk pada sikap dan karakter siswa.

Selain penerapan perilaku asertif dalam kehidupan sehari-hari (Lestari & Santoso, 2019) perlu juga keterampilan media informasi sebagai salah satu *skill* yang harus dimiliki pada abad 21 ini (Trilling & Fadel, 2009) untuk menghindari dampak buruk sosial media. Literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan memahami, menganalisis, menilai, mengatur, mengevaluasi informasi dengan menggunakan teknologi digital (Asari et al., 2019). Sejalan dengan itu, literasi digital juga dapat dimaknai sebagai kapasitas untuk mendalami dan memakai berita dari berbagai jenis dan sumber yang tidak terbatas dan bisa ditelusur melalui perangkat komputer (Puspito, 2015). Literasi digital menjadi salah satu metode untuk meminimalisasi kesalahan arus media informasi yang dapat mereka terima.

Tidak hanya pelajar, tenaga pendidik, wali murid, dan juga orang tua harus mampu menyikapi tantangan era digital saat ini dengan menambah wawasan dan tips agar anak terhindar dari pemberitaan negatif. Sarana prasarana yang ramah anak harus benar-benar diperhatikan agar anak bisa berselancar dengan aman di internet. Beberapa pengaturan dan

aplikasi telah menyediakan layanan yang ramah anak sebagai penunjang produknya seperti *setting parental safety*, fungsi *parental control*, dan filter konten negatif.

Mitra dari kegiatan Pengabdian Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 5 Padang. Sekolah ini berlokasi di Komplek Perumka Sawahan, Jati, Kecamatan Padang Timur, Kota Padang. Sekolah dengan akreditasi A ini pada tahun 2021 memiliki 25 rombongan belajar yang terdiri dari tingkat VII 8 kelas, tingkat VIII 8 kelas, dan tingkat IX 9 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 785 orang. Terdiri dari 389 siswa laki-laki dan 396 siswa perempuan serta jumlah guru sebanyak 45 orang.

Salah satu prestasi dari sekolah ini pernah mendapat predikat “Sekolah Keren” dari Kemendikbud tahun 2018 dengan mengalahkan 150 sekolah yang ikut serta dari seluruh Indonesia (sumbar.antaranews). Selain itu, SMPN 5 Padang juga telah mendeklarasikan diri menjadi Sekolah Ramah Anak semenjak tahun 2018 sampai saat ini. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa SMPN 5 Padang merupakan sekolah yang berprestasi dan memiliki komitmen tinggi.

Permasalahan muncul ketika pandemi terjadi. Wali murid yang biasanya sibuk bekerja tiba-tiba diharuskan menjadi guru bagi anaknya yang sedang bersekolah. Sementara itu, guru yang biasa mengajar di depan kelas beralih mengajar menggunakan *gadget*. Tentu situasi ini menimbulkan kegagapan karena masih banyak dari mereka yang belum melek teknologi. Walaupun rata-rata siswa dan siswi di SMPN 5 Padang sudah lazim menggunakan *gadget* namun aktivitas maya mereka lebih banyak dihabiskan untuk menonton hiburan ketimbang belajar. Hal ini tentu akan menghambat proses pembelajaran kedepannya jika terus menerus dibiarkan.

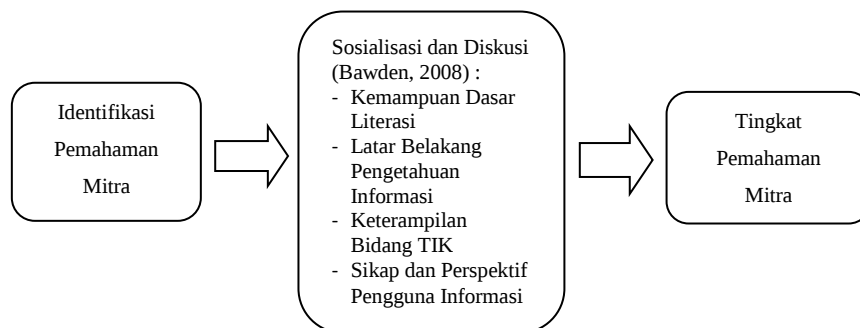
Salah satu solusi menangani permasalahan tersebut ialah dengan meningkatkan kemampuan pendidikan ramah anak berbasis literasi digital. Sebab literasi digital tidak hanya melibatkan keterampilan

menggunakan perangkat teknologi dan informasi semata tetapi juga keterampilan individu dalam bersosialisasi dan berpikir kritis. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pendidikan ramah anak berbasis literasi digital di SMPN 5 Padang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, selanjutnya kami melaksanakan kegiatan berdasarkan kesepakatan dengan mitra. Diharapkan setelah kegiatan ini berlangsung, SMPN 5 Padang beserta unsur-unsur lain yang terlibat mampu menerapkan pemahaman yang didapat ke sekolah lain maupun di lingkungan masing-masing.

METODE

Berdasarkan permasalahan yang muncul kemudian disusun kerangka pemecahan masalah. Serangkaian prosedur dan langkah-langkah dalam kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mendapatkan tahapan yang terstruktur secara sistematis, sehingga bisa berjalan dengan efektif dan efisien. Adapun kerangka pemecahan masalah dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah

(Sumber: Diolah Penulis, 2021)

Mengacu kepada gambar 1, metode pendekatan yang dilakukan pada PKM ini adalah metode pelatihan partisipatif dan kolaboratif yang didasarkan pada prinsip-prinsip partisipatori dengan menekankan kepada asas peran serta seluruh peserta kegiatan untuk mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditentukan. Kegiatan ini dilaksanakan selama satu hari pada Selasa, 30 Agustus 2021 menggunakan aplikasi Zoom Meeting. Peserta terdiri dari perwakilan siswa, perwakilan guru, dan wali murid SMPN 5 Padang dengan jumlah 35 orang.

Adapun tahapan dan teknik yang dilakukan saat kegiatan PKM dilaksanakan antara lain:

1. Pre-Test Design

Kegiatan *pre-test* dilakukan sebelum ceramah dan sosialisasi yang bertujuan untuk mengidentifikasi pemahaman mitra. Adapun pengetahuan yang

diujikan berupa: 1) kemampuan dasar literasi; 2) latar belakang pengetahuan informasi; 3) keterampilan di bidang TIK; 4) serta sikap dan perspektif informasi (Bawden, 2008). Jabaran soal *pre-test* dapat dilihat pada *link* Google Form berikut ini <https://forms.gle/v3QhNt4DTFJ488rj7>

2. Ceramah dan Sosialisasi

Dilakukan untuk memberikan informasi dengan kata-kata mengenai pemahaman konsep-konsep literasi digital ramah anak. Materi sosialisasi pada kegiatan pengabdian ini mengacu pada konsep Bawden (2007).

3. Diskusi dan Studi Kasus

Dilakukan untuk meningkatkan antusias peserta dalam memahami persoalan yang terjadi dan

membangun kreativitas berpikir bagi peserta untuk meninjau kasus-kasus yang pernah dihadapi sebelumnya terkait penggunaan media digital. Pada tahapan ini juga dilakukan pendampingan oleh narasumber yang pakar dibidangnya.

4. *Brainstorming*

Peserta dan narasumber mengelaborasi pemahaman tentang literasi digital berbasis ramah anak secara bersama-sama dan menginventarisasinya.

5. *Post-Test Design*

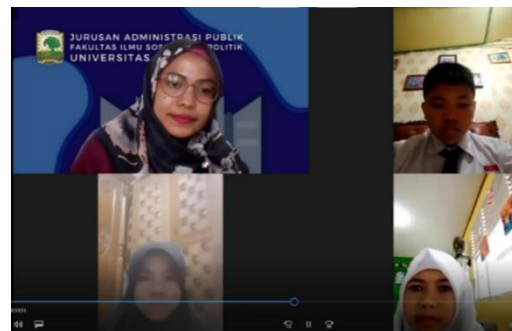
Setelah kegiatan selesai peserta diminta untuk mengerjakan post-test untuk mengukur tingkat pengetahuan mitra setelah diberikan perlakuan. Adapun bentuk pertanyaan *pre-test* dengan *post-test* adalah sama, namun kami mengacak (*shuffling*) nomor soal pada *post-test* untuk menghindari kecenderungan respons dan pengumpulan data yang lebih akurat. Jabaran soal *post-test* bisa dilihat pada *link* Google Form

berikut

<https://forms.gle/6f6CWmBKku1zGEJS7>

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan awal dimulai dengan memberikan *pre-test* selama 10 menit sebelum memulai sesi kedua. Terdapat 35 peserta yang hadir dalam kegiatan yang dilakukan secara daring, namun beberapa peserta tidak lengkap dalam menjawab *pre-test* sehingga tidak kami masukkan sebagai responden dan hanya 30 peserta yang menjawab *pre-test* dengan lengkap. Selanjutnya semua peserta diberikan pengetahuan mengenai literasi digital ramah anak oleh narasumber yang merupakan dosen dan pakar di bidang perpustakaan dan sains informasi. Materi yang diberikan di awal berupa pentingnya literasi digital, literasi informasi dan data, penciptaan konten digital, keamanan, dan *problem solving* yang telah *breakdown* menurut konsep Bawden (2007). Berikut adalah foto dan dokumentasi dari pelaksanaan kegiatan pengabdian tersebut:



Gambar 2. Sesi Pemaparan Materi oleh Narasumber dan Sesi Tanya Jawab
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2021)

Selanjutnya, sesi diskusi dan tanya jawab yang dibuka dengan pertanyaan pertama oleh salah seorang guru di SMPN 5 Padang. Beliau menanyakan terkait siswa/i yang seringkali curang dalam ujian yang dilaksanakan melalui aplikasi Google Form. Para siswa sengaja menjawab ujian beberapa kali menggunakan akun yang berbeda dan

mengganti jawaban yang salah sebelumnya dengan jawaban yang baru, serta bagaimana solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Aplikasi survei *online* yang disediakan oleh Google yaitu Google Form memang memberikan kemudahan bagi tenaga pendidik untuk memberikan tugas, kuis, maupun ujian secara daring di era pandemi saat ini. Namun,

acapkali siswa tidak jujur dalam mengerjakannya, salah satu solusi yang bisa dilakukan dengan mendata terlebih dahulu siswa peserta ujian beserta *e-mail* yang digunakan, kemudian saat menjawab pertanyaan di Google Form para siswa harus mengisi terlebih dahulu identitas yang sesuai dengan data sebelumnya, kemudian pengaturan pada Google Form diubah agar hanya satu akun *e-mail* saja yang bisa digunakan untuk mengisi form. Jawaban yang diberikan diluar *e-mail* yang telah didata tidak akan diakui sebagai jawaban sehingga meminimalisasi kecenderungan siswa untuk menjawab berulang-ulang ujian yang diberikan. Cara selanjutnya ialah dengan mengatur durasi dari pelaksanaan ujian sehingga jawaban yang diunggah setelah durasi ujian selesai tidak akan dihitung.

Ini sesuai dengan konsepsi Bawden (2007) yang mengatakan bahwa literasi digital mensyaratkan aspek kemampuan dasar literasi yang harus dikuasai. Keterampilan ini terdiri dari kemampuan membaca, menulis, memahami simbol-simbol yang merepresentasikan bahasa, melakukan perhitungan numerik dan juga penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak komputer (Nurjanah et al., 2017).

Penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran memang dapat meningkatkan nilai akademik pelajar selama penggunaannya digunakan dalam konteks pembelajaran. (Maria, 2013). Oleh sebab itu, penggunaan *smartphone* dan gawai lainnya dalam pembelajaran harus diarahkan agar tidak melakukan kecurangan dan juga penting bagi siswa untuk mengetahui bagaimana beretika yang baik ketika berkomunikasi di media sosial serta dampak yang bisa ditimbulkan (Nasution et al., 2019).

Sesi tanya jawab selanjutnya dilakukan dengan Ibu Diah Henny selaku wali murid SMPN 5 Padang. Pertanyaan yang diajukan yaitu para siswa sering menggunakan *platform* Google dan Brainly dalam mengerjakan tugas maupun *homework*, apakah jawaban atau

informasi yang terdapat di kedua *platform* tersebut bisa dipercaya.

Sudira (2015) mengungkapkan bahwa, paradigma proses pembelajaran telah bergeser dari mengikuti perintah guru dan dominasi pengetahuan kognitif ke arah belajar mandiri serta belajar dari berbagai sumber tanpa batas ruang melalui jaringan internet. Akan tetapi, banyak dari mereka masih sulit untuk meneliti dan mengintegrasikan informasi secara digital dengan efektif (Ting, 2015; Greene et al., 2014)

termasuk penggunaan Brainly dan Google oleh pelajar untuk membantu menyelesaikan tugas dan ujian.

Brainly merupakan sebuah media sosial yang menghubungkan pelajar untuk berbagi mengenai tugas sekolah, yang mana konten pada platform tersebut juga kebanyakan dibuat oleh kalangan pelajar dan bukan tenaga pendidik. Kemudian, informasi maupun jawaban dari Google banyak bersumber dari Wikipedia yang siapapun bisa mengedit dan menyebarluaskan informasi di dalamnya.

Pencarian informasi di internet mengandung kelemahan besar sebab seluruh informasi yang tersedia belum tentu benar dan tepat. Sumber-sumber informasi yang digunakan sebagai dasar suatu ide atau gagasan setidaknya memiliki analisis sitiran atau analisis daftar pustaka untuk menguji konteks penggunaan sumber internet (Setiawan et al., 2018). Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua platform tersebut belum memiliki validitas informasi dan tidak bisa digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran.

Hal ini juga terkait dengan konsepsi Bawden, (2007) yakni komponen latar belakang pengetahuan informasi serta sikap dan perspektif pengguna informasi. Pengetahuan latar belakang informasi ialah kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang sudah tersedia untuk mengeksplorasi informasi baru guna memperkaya pengetahuan yang sudah tersedia. Pada konteks pembelajaran daring, informasi latar belakang dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencari informasi secara *online* menggunakan

mesin pencari dan kemampuan untuk memilih hasil pencarian yang sesuai dengan konteks pembelajaran *online* yang telah dipelajari sebelumnya.

Sementara, sikap, dan perspektif pengguna informasi ialah tindakan prosedural atau cara menggunakan informasi digital yang didapat atau cara menyampaikan konten yang berisi informasi dari sumber lain. Pada konteks pembelajaran *online*, aspek ini bisa berupa keterampilan memasukkan kutipan dari sumber lain melalui pembuatan aturan kutipan dan referensi.

Lebih dari itu, melek digital bukan hanya soal menemukan informasi dari *website* namun juga kemampuan untuk memahami dan mengumpulkan informasi dari sumber cetak

atau digital yang berbeda. Literasi digital melibatkan penguasaan ide, bukan hanya tentang menggunakan teknologi itu sendiri. Perlu keterampilan perencanaan, pemantauan, dan pengendalian dalam manajemen informasi, serta keterampilan berpikir kritis (Tang & Chaw, 2016).

Setelah kegiatan *pre-test*, ceramah, dan diskusi dilakukan tahapan yang terakhir yaitu melaksanakan *post-test* untuk melihat tingkat pemahaman mitra setelah diberikan perlakuan. Adapun kriteria penilaian terhadap penguasaan materi *pre-test* dan *post-test* masing-masing soal memiliki bobot 1 poin dengan jumlah soal sebanyak 20. Hasil akhir *pre-post test* adalah sebagai berikut:

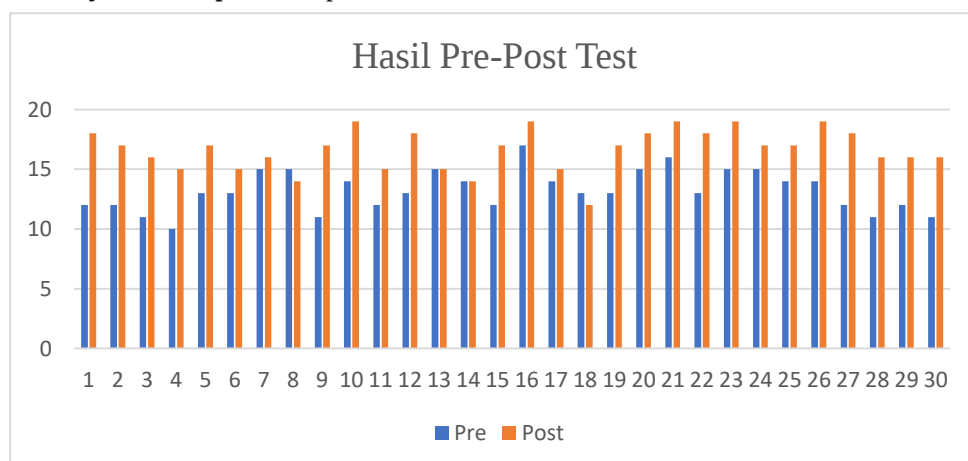
Tabel. 1 Rekap Nilai Pre-Test dan Post-Test

Peserta	Keterangan	Pre	Post	Selisih Poin	Peserta	Keterangan	Pre	Post	Selisih Poin
Peserta 1	Siswa/i	12	18	+6	Peserta 16	Guru	17	19	+2
Peserta 2	Siswa/i	12	17	+5	Peserta 17	Guru	14	15	+1
Peserta 3	Wali murid	11	16	+5	Peserta 18	Guru	13	12	-1
Peserta 4	Wali murid	10	15	+5	Peserta 19	Siswa/i	13	17	+4
Peserta 5	Guru	13	17	+4	Peserta 20	Siswa/i	15	18	+3
Peserta 6	Guru	13	15	+2	Peserta 21	Wali murid	16	19	+3
Peserta 7	Guru	15	16	+1	Peserta 22	Wali murid	13	18	+5
Peserta 8	Guru	15	14	-1	Peserta 23	Siswa/i	15	19	+4
Peserta 9	Guru	11	17	+6	Peserta 24	Siswa/i	15	17	+2
Peserta 10	Siswa/i	14	19	+5	Peserta 25	Siswa/i	14	17	+3
Peserta 11	Guru	12	15	+3	Peserta 26	Siswa/i	14	19	+5
Peserta 12	Guru	13	18	+5	Peserta 27	Guru	12	18	+6
Peserta 13	Siswa/i	15	15	0	Peserta 28	Siswa/i	11	16	+5
Peserta 14	Siswa/i	14	14	0	Peserta 29	Wali murid	12	16	+4
Peserta 15	Wali murid	12	17	+5	Peserta 30	Siswa/i	11	16	+5

(Sumber: Diolah Penulis, 2021)

Tabel 1 menunjukkan meningkatnya jumlah skor dari *pre-test* ke *post-test*. Skor rata-rata *pre-test* peserta yaitu 13,23 poin dan meningkat menjadi 16,63 poin saat *post-test*.

Tabel rekapitulasi hasil *pre-post test* tersebut, apabila disajikan dalam bentuk grafik akan menjadi seperti di bawah ini :



Gambar 3. Grafik Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

(Sumber: Diolah Penulis, 2021)

Dari grafik di atas dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan perlakuan, pengetahuan dan pemahaman mitra meningkat secara signifikan sebanyak 3.4 poin. Kolaborasi yang dilakukan penyelenggara kegiatan pengabdian yakni kelompok dosen jurusan Administrasi Publik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas dengan SMPN 5 Padang telah berhasil meningkatkan pendidikan ramah anak berbasis literasi digital. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto & Karim (2017) dan Fajri et al. (2020) yang menyatakan bahwa kegiatan literasi satuan pendidikan dapat berkolaborasi dengan lembaga, komunitas, dan masyarakat lain diluar lingkungan sekolah. Faktor kredibilitas dalam kolaborasi menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan sebab dapat menunjukkan tingkat pengetahuan dan pemahaman bersama (Wahyuni et al., 2021).

Para peserta yang terdiri dari perwakilan siswa, guru, dan wali murid di SMPN 5 Padang berjanji akan menyosialisasikan kembali kepada unsur-unsur di sekolah maupun di tempat lainnya terkait pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan dari kegiatan ini.

Materi presentasi yang sudah dipaparkan, selanjutnya dibagikan kepada para peserta dan apabila memiliki pertanyaan lebih lanjut mitra dapat menghubungi kami melalui narahubung yang tertera pada dokumen. Selama pelaksanaan kegiatan ini berlangsung terdapat beberapa hambatan yang dialami di antaranya adalah:

1. Pemahaman para peserta berbeda-beda karena perbedaan usia dan jenjang pendidikan sehingga perlu pendampingan lebih lanjut agar pemahaman yang diberikan lebih komprehensif.
2. Fasilitas gawai yang dimiliki peserta kurang memadai sehingga beberapa

menggunakan gawai secara bersamaan. Sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung agar kegiatan ini dapat tercapai secara optimal.

SIMPULAN

Hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* peserta Pengabdian Kemitraan Masyarakat (PKM) ini mengalami peningkatan yakni dari 13.23 menjadi 16.63 dengan rata-rata peningkatan kemampuan sebesar 3.4 poin. Dengan demikian kegiatan PKM ini berjalan lancar sehingga peserta mampu menguasai materi sosialisasi dengan hasil peningkatan yang signifikan. Antusiasme mitra selama kegiatan termasuk tinggi dan keinginan mereka untuk meningkatkan kemampuan di setiap materi yang diberikan oleh tim sangat besar.

Kegiatan pengabdian melalui sosialisasi dan diskusi ini telah berhasil menjadikan SMPN 5 Padang dapat lebih mengembangkan potensinya sebagai Sekolah Ramah Anak. Mitra telah mampu menerima, menyaring, menggunakan alat komunikasi serta informasi digital secara kritis, inovatif, dan ramah anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Andalas melalui dana DIPA BLU dengan nomor kontrak SPK Nomor: 02/PM/SPK/PNP/FISIP-UNAND/2021. Terimakasih juga penulis sampaikan kepada guru-guru, siswa-siswi, dan wali murid SMPN 5 Padang yang telah terlibat dalam kegiatan peningkatan pendidikan ramah anak berbasis literasi digital yang kami lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., & Putra,

- A. B. N. R. (2019). *Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru Dan Pelajar Di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang*.
- Bawden, D. (2007). *Origins and Concepts of Digital Literacy*. 17–32.
- Budiwati, B. H. (2019). *Proses literasi digital terhadap anak: tantangan pendidikan di zaman now*. 11(1).
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Gava Media.
- Fajri, H., Akmal, A. D., Saputra, B., Dt. Maani, K., Permana, I., Wahyuni, N., & Syafril, R. (2020). Peningkatan Keterlibatan Stakeholder Dalam Perumusan Peraturan Nagari Layak Anak. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 754–761. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i4.4550>
- Greene, J. A., Yu, S. B., & Copeland, D. Z. (2014). SC. *Computers & Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.03.008>
- Lestari, M. A., & Santoso, M. B. (2019). *Pelaksanaan Assertiveness Training Pada Anak Berhadapan dengan Hukum (ABH) di LPKA Bandung Implementation of Assertiveness Training For Children Dealing With The Law (ABH) in LPKA Bandung*. 2(2), 104–116.
- Maria, N. (2013). *Terhadap Nilai Akademik Mahasiswa*. 4(9), 652–658.
- Nasution, Z., Kismet, A., Jati, N., Setia, S., & Sosial, M. (2019). *Language Ethics Training For Students In Order To Increase Their Communication Capabilities In*. 2(2), 117–128.
- Nurjanah, E., Rusmana, A., & Yanto, A. (2017). *Hubungan Literasi Digital Dengan Kualitas Penggunaan E-Resources*. 3(2), 117–140.
- Puspito, D. W. (2015). *Implementasi Literasi Digital*. 304–399.
- Setiawan, E. P., Yogyakarta, N., & Sidobali, J. (2018). *Penggunaan internet sebagai sumber informasi dalam penyusunan karya ilmiah siswa SMA Negeri 8 Yogyakarta*. 6(2), 169–182.
- Sudira, P. (2015). *Kata Kunci: learning-innovation skills (LIS), creativity, critical thinking, communication, collaboration, celebration, pemecahan masalah*. 1, 1–11.
- Tang, C. M., & Chaw, L. Y. (2016). *Digital Literacy: A Prerequisite for Effective Learning in a Blended Learning Environment ?* 14(1), 54–65.
- Ting, Y. (2015). Internet and Higher Education Tapping into students ' digital literacy and designing negotiated learning to promote learner autonomy. *The Internet and Higher Education*, 26, 25–32. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.04.004>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass A Wiley Imprint 989 Market Street, San Francisco, CA 94103-1741.
- Wahyuni, N., Helmi, R. F., & Akmal, A. D. (2021). *Advokasi Pembentukan Forum Anak Nagari*. 3(2).